

eurolite

BEDIENUNGSANLEITUNG

USER MANUAL

MODE D'EMPLOI

MANUAL DEL USUARIO

TS-3

DMX-Scanner

Für weiteren Gebrauch aufbewahren!
Keep this manual for further needs!
Gardez ces instructions pour des utilisations ultérieurs!
Guarda este manual para posteriores usos.

MULTI-LANGUAGE-INSTRUCTIONS

Inhaltsverzeichnis

Table of contents

Sommaire

Contenido

Deutsch

EINFÜHRUNG	4
SICHERHEITSHINWEISE	4
BESTIMMUNGSGEMÄSSE VERWENDUNG.....	5
GERÄTEBESCHREIBUNG	6
Features	6
Geräteübersicht	6
INSTALLATION	7
Lampeninstallation/Lampenwechsel	7
Projektormontage	8
Master/Slave-Betrieb	8
Anschluss an den DMX-512 Controller / Verbindung Projektor - Projektor	9
Adressierung des Projektors	10
Anschluss ans Netz	10
BEDIENUNG.....	10
Musiksteuerung/Master-/Slave-Betrieb	11
DMX-gesteuerter Betrieb.....	11
DMX-Protokoll	11
REINIGUNG UND WARTUNG	12
Sicherungswechsel.....	12
TECHNISCHE DATEN	13

English

INTRODUCTION.....	14
SAFETY INSTRUCTIONS	14
OPERATING DETERMINATIONS	15
DESCRIPTION OF THE DEVICE.....	16
Features	16
Overview.....	16
INSTALLATION	17
Installing/Replacing the lamp	17
Rigging	18
Master/Slave-operation	18
DMX-512 connection / connection between fixtures	19
Addressing.....	19
Connection with the mains	20
OPERATION.....	20
Sound-control/Master/Slave-operation.....	20
DMX-controlled operation.....	21
DMX-protocol.....	21
CLEANING AND MAINTENANCE	22
Replacing the fuse.....	22
TECHNICAL SPECIFICATIONS	22

Français

INTRODUCTION.....	23
INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ.....	23
EMPLOI SELON LES PRESCRIPTIONS	24
DESCRIPTION DE L'APPAREIL	25
Features	25
Aperçue des parties.....	25
INSTALLATION.....	26
Installer/Remplacer la lampe.....	26
Montage du projecteur.....	27
Opération Master/Slave.....	27
Connexions au contrôleur DMX-512 / raccord projecteur - projecteur.....	28
Codage du projecteur.....	28
Alimentation.....	29
MANIEMENT	29
Contrôle par le son/Opération Master/Slave	29
Contrôle par DMX.....	30
Protocôle DMX	30
NETTOYAGE ET MAINTENANCE	31
Remplacer le fusible.....	31
CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES	31

Español

INTRODUCCIÓN	32
INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD.....	32
INSTRUCCIONES DE MANEJO	33
DESCRIPCIÓN DEL APARATO	34
Features	34
Descripción de las partes	34
INSTALACIÓN.....	35
Instalar/Reemplazar la lámpara	35
Montaje del proyector.....	36
Operación Master/Slave.....	36
3.5 Conexión al controlador DMX / conexión proyector - proyector	37
Direccionamiento del proyector.....	37
Alimentación.....	38
OPERACIÓN	38
Control por sonido/Operación Master/Slave	38
Control por DMX.....	39
Protocolo DMX	39
LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO	40
Reemplazar el fusible.....	40
ESPECIFICACIONES TÉCNICAS	40

BEDIENUNGSANLEITUNG

eurolite

TS-3 DMX-Scanner



ACHTUNG!

Gerät vor Feuchtigkeit und Nässe schützen!
Vor Öffnen des Gerätes vom Netz trennen!

Lesen Sie vor der ersten Inbetriebnahme zur eigenen Sicherheit diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch!

Alle Personen, die mit der Aufstellung, Inbetriebnahme, Bedienung, Wartung und Instandhaltung dieses Gerätes zu tun haben, müssen

- entsprechend qualifiziert sein
- diese Betriebsanleitung genau beachten.

EINFÜHRUNG

Wir freuen uns, dass Sie sich für einen EUROLITE TS-3 entschieden haben. Sie haben hiermit ein leistungsstarkes und vielseitiges Gerät erworben.

Nehmen Sie den TS-3 aus der Verpackung.

Prüfen Sie zuerst, ob Transportschäden vorliegen. In diesem Fall nehmen Sie das Gerät nicht in Betrieb und setzen sich bitte mit Ihrem Fachhändler in Verbindung.

SICHERHEITSHINWEISE



ACHTUNG!

Seien Sie besonders vorsichtig beim Umgang mit gefährlicher Netzspannung. Bei dieser Spannung können Sie einen lebensgefährlichen elektrischen Schlag erhalten!

Dieses Gerät hat das Werk in sicherheitstechnisch einwandfreiem Zustand verlassen. Um diesen Zustand zu erhalten und einen gefahrlosen Betrieb sicherzustellen, muss der Anwender die Sicherheitshinweise und die Warnvermerke unbedingt beachten, die in dieser Gebrauchsanweisung enthalten sind.



Unbedingt lesen:

Bei Schäden, die durch Nichtbeachtung der Anleitung verursacht werden, erlischt der Garantieanspruch. Für daraus resultierende Folgeschäden übernimmt der Hersteller keine Haftung.

Das Gerät darf nicht in Betrieb genommen werden, nachdem es von einem kalten in einen warmen Raum gebracht wurde. Das dabei entstehende Kondenswasser kann unter Umständen Ihr Gerät zerstören. Lassen Sie das Gerät solange uneingeschaltet, bis es Zimmertemperatur erreicht hat!

Lassen Sie die Netzleitung nicht mit anderen Kabeln in Kontakt kommen! Seien Sie vorsichtig beim Umgang mit Netzleitungen und -anschlüssen. Fassen Sie diese Teile nie mit nassen Händen an!

Vergewissern Sie sich, dass die anzuschließende Netzspannung nicht höher ist als auf der Rückseite angegeben. Stecken Sie die Netzleitung nur in geeignete Schukosteckdosen ein.

Achten Sie darauf, dass die Netzleitung nicht gequetscht oder durch scharfe Kanten beschädigt werden kann. Überprüfen Sie das Gerät und die Netzleitung in regelmäßigen Abständen auf Beschädigungen.

Gerät bei Nichtbenutzung und vor jeder Reinigung vom Netz trennen! Fassen Sie dazu den Netzstecker an der Grifffläche an und ziehen Sie niemals an der Netzleitung!

Bei der ersten Inbetriebnahme kann es zu Rauch- und Geruchserzeugung kommen. Hierbei handelt es sich nicht um eine Störung des Gerätes.

Achtung: Gerät niemals während des Betriebes berühren. Gehäuse erhitzt sich!

Vermeiden Sie es, das Gerät in kurzen Intervallen an- und auszuschalten (z. B. Sekundentakt), da ansonsten die Lebensdauer der Lampe erheblich reduziert werden würde.



GESUNDHEITSRISIKO!

Blicken Sie niemals direkt in die Lichtquelle, da bei empfindlichen Menschen u. U. epileptische Anfälle ausgelöst werden können (gilt besonders für Epileptiker)!

Beachten Sie bitte, dass Schäden, die durch manuelle Veränderungen an diesem Gerät verursacht werden, nicht unter den Garantieanspruch fallen.

Kinder und Laien vom Gerät fern halten!

BESTIMMUNGSGEMÄSSE VERWENDUNG

Bei diesem Gerät handelt es sich um einen Effektstrahler, mit dem sich dekorative Lichteffekte erzeugen lassen. Dieses Produkt ist nur für den Anschluss an 230 V, 50 Hz Wechselspannung zugelassen und wurde ausschließlich zur Verwendung in Innenräumen konzipiert.

Vermeiden Sie Erschütterungen und jegliche Gewaltanwendung bei der Installation oder Inbetriebnahme des Gerätes.

Achten Sie bei der Wahl des Installationsortes darauf, dass das Gerät nicht zu großer Hitze, Feuchtigkeit und Staub ausgesetzt wird. Vergewissern Sie sich, dass keine Kabel frei herumliegen. Sie gefährden Ihre eigene und die Sicherheit Dritter!

Der Abstand zwischen Lichtaustritt und der zu beleuchteten Fläche darf 0,5 Meter nicht unterschreiten!

Achten Sie bei der Projektormontage, beim Projektorabbau und bei der Durchführung von Servicearbeiten darauf, dass der Bereich unterhalb des Montageortes abgesperrt ist.

Der Projektor ist immer mit einem geeigneten Sicherheitsfangseil zu sichern.

Die maximale Umgebungstemperatur $t_a = 45^\circ \text{C}$ darf niemals überschritten werden.

Nehmen Sie das Gerät erst in Betrieb, nachdem Sie sich mit seinen Funktionen vertraut gemacht haben. Lassen Sie das Gerät nicht von Personen bedienen, die sich nicht mit dem Gerät auskennen. Wenn Geräte nicht mehr korrekt funktionieren, ist das meist das Ergebnis von unfachmännischer Bedienung!

Soll das Gerät transportiert werden, verwenden Sie bitte die Originalverpackung, um Transportschäden zu vermeiden.

Beachten Sie bitte, dass eigenmächtige Veränderungen an dem Gerät aus Sicherheitsgründen verboten sind.

Der Serienbarcode darf niemals vom Gerät entfernt werden, da ansonsten der Garantieanspruch erlischt.

Wird das Gerät anders verwendet als in dieser Bedienungsanleitung beschrieben, kann dies zu Schäden am Produkt führen und der Garantieanspruch erlischt. Außerdem ist jede andere Verwendung mit Gefahren, wie z. B. Kurzschluss, Brand, elektrischem Schlag, Lampenexplosion, Abstürzen etc. verbunden.

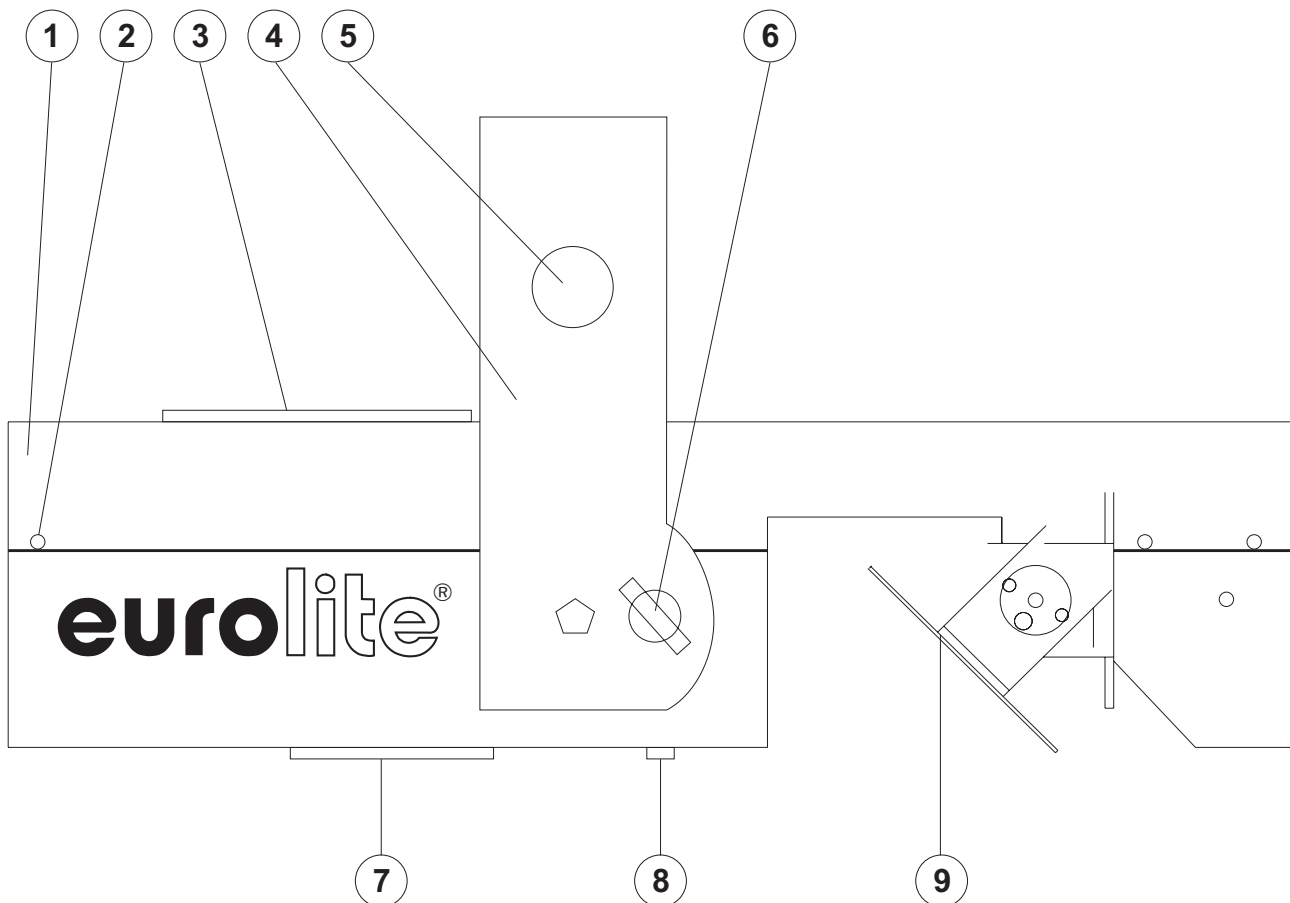
GERÄTEBESCHREIBUNG

Features

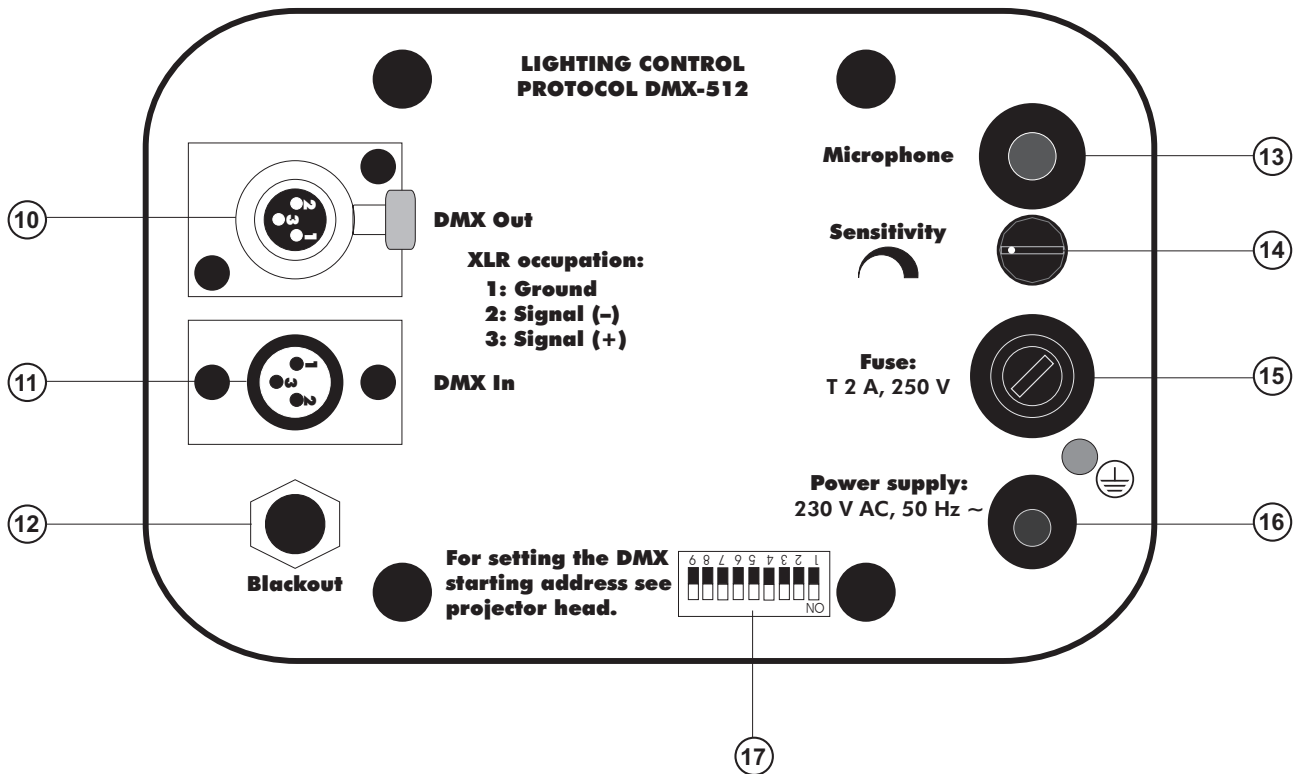
Preisgünstiger, kompakter Scanner

1 Farbrad mit 7 dichroitischen Farbfiltern und weiß • 1 Goborad mit 9 Gobos, 1 Bicolor-Gobo + offen • Manueller Fokus • Strobe-Effekt mit variabler Geschwindigkeit (1-5 Blitze/Sek.) • DMX-Steuerung über jeden handelsüblichen Controller • Belegt 4 DMX-Kanäle • Musikgetaktet über eingebautes Mikrofon • Mikrofonempfindlichkeit über Drehregler einstellbar • Master-/Slave-Funktion • Automatische Lampenabschaltung im Blackout oder bei fehlendem Musikpegel • 4 hochwertige Steppermotoren • EFR 15 V/150 W Lampe im Lieferumfang enthalten

Geräteübersicht



- (1) Gehäusedeckel
- (2) Gehäuseschrauben
- (3) Lüfter
- (4) Hängebügel
- (5) Loch für Sicherheitsfangseil
- (6) Feststellschraube
- (7) Service-Klappe
- (8) Fokus-Schraube
- (9) Ablenkspiegel



- (10) DMX-Ausgangsbuchse
- (11) DMX-Eingangsbuchse
- (12) Blackout-Eingangsbuchse
- (13) Mikrofon
- (14) Sensitivity-Regler
- (15) Sicherungshalter
- (16) Netzanschluss
- (17) DIP-Schalter

INSTALLATION

Lampeninstallation/Lampenwechsel



LEBENSGEFAHR!
Lampe nur bei ausgeschaltetem Gerät einsetzen!
Netzstecker ziehen!

Zur Installation benötigen Sie eine EFR 15 V/150 W GZ-6,35 Lampe.



ACHTUNG!
Die Lampe muss gewechselt werden, wenn diese beschädigt ist
oder sich durch Wärme verformt hat!

Die verwendete Lampe erreicht Temperaturen von bis zu 600° C.

Vor dem Wechseln der Lampe diese unbedingt erst abkühlen lassen (ca. 5 Minuten) und das Gerät allpolig von der Netzspannung trennen (Netzstecker ziehen).

Vermeiden Sie es, den Glaskörper mit bloßen Händen zu berühren. Beachten Sie auch unbedingt die Hinweise des Lampenherstellers.

Setzen Sie keine Lampen mit einer höheren Leistungsangabe ein. Lampen mit einer höheren Leistung entwickeln höhere Temperaturen, für die das Gerät nicht ausgelegt ist. Bei Zuwiderhandlungen erlischt die Garantie.

Vorgehensweise:

Schritt 1: Lösen Sie die Befestigungsschraube(n) der Serviceklappe.

Schritt 2: Entfernen Sie die Serviceklappe.

Schritt 3: Wird eine defekte Lampe ausgetauscht, entfernen Sie zunächst die defekte Lampe aus dem Lampensockel.

Schritt 4: Stecken Sie die EFR 15 V/150 W GZ-6,35 Lampe vorsichtig in den Sockel ein.

Schritt 5: Setzen Sie die Serviceklappe wieder auf und ziehen Sie die Schraube(n) fest.



Schalten Sie das Gerät niemals ein, ohne vorher die Serviceklappe geschlossen zu haben!

Projektormontage



BRANDGEFAHR!

Achten Sie bei der Installation des Gerätes bitte darauf, dass sich im Abstand von mind. 0,5 m keine leicht entflammaren Materialien (Deko, etc.) befinden.

Befestigen Sie den Projektor mit dem Hängebügel über einen geeigneten Haken an Ihrem Traversensystem. Die Bohrung hat einen Durchmesser von 10 mm.

Sichern Sie den Projektor bei Überkopfmontage immer mit einem Sicherheitsfangseil, das mindestens für das 10-fache Gewicht des Gerätes ausgelegt ist. Hängen Sie das Sicherheitsfangseil an dem dafür vorgesehenen Loch im Hängebügel ein.

Stellen Sie den Neigungswinkel über den Hängebügel ein und ziehen Sie die Feststellschrauben gut fest.

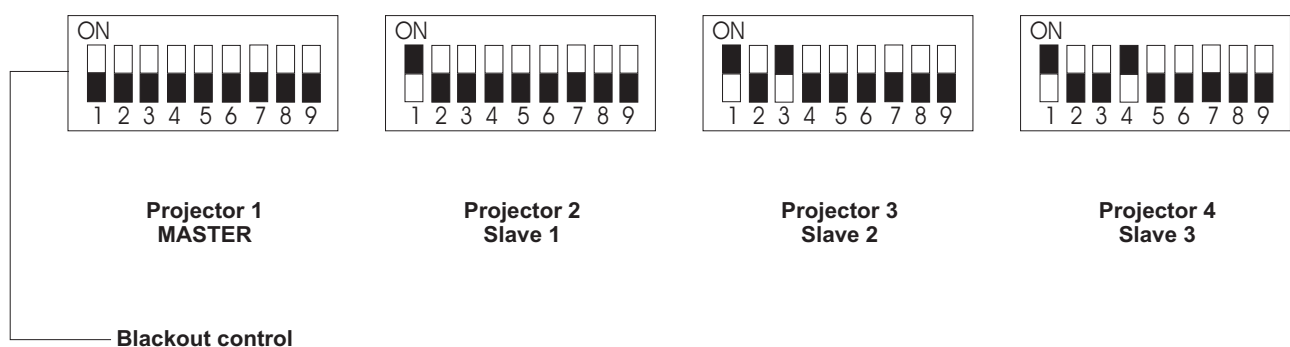
Master/Slave-Betrieb

Im Master/Slave-Betrieb lassen sich mehrere Geräte synchronisieren, die dann von einem Mastergerät gesteuert werden.

An der Rückseite des TS-3 befindet sich eine XLR-Einbaubuchse (DMX Out) und ein XLR-Einbaustecker (DMX In), über die sich mehrere Geräte miteinander verbinden lassen.

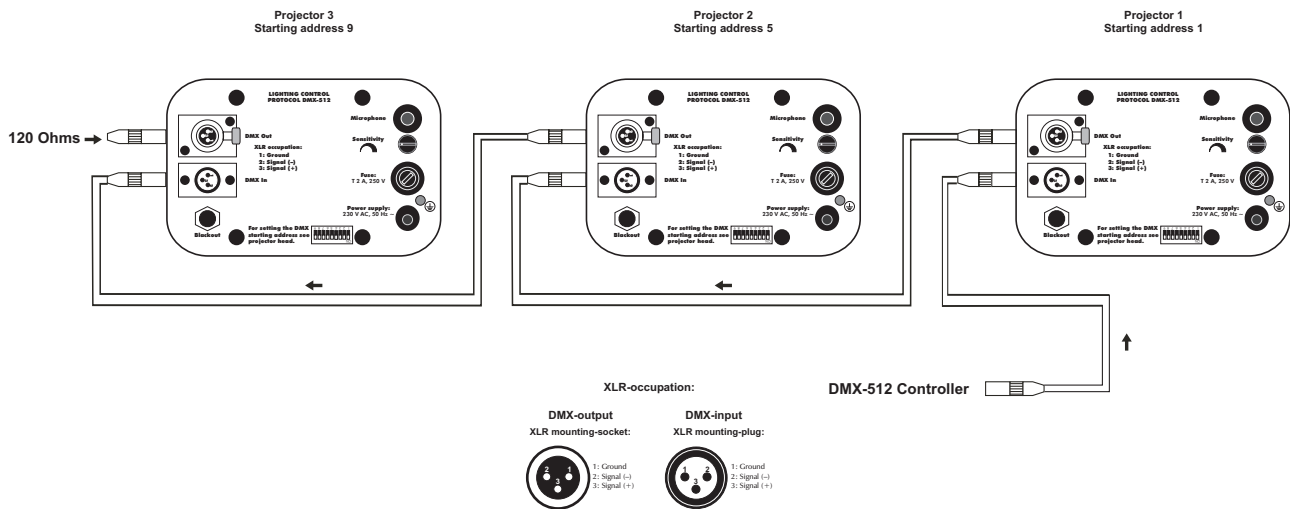
Wählen Sie das Gerät aus, das zur Steuerung der Effekte dienen soll. Dieses Gerät arbeitet dann als Master-Gerät und steuert alle weiteren Slave-Geräte, die über eine symmetrische Mikrofonleitung mit dem Master-Gerät verbunden werden. Stecken Sie Ihre Mikrofonleitung in die DMX Out-Buchse und verbinden Sie die Leitung mit dem DMX In-Stecker des nächsten Gerätes.

Belegung der DIP-Schalter:



Wenn Sie den Lichtaustritt - z. B. über einen optionalen Fußschalter - verriegeln möchten (Blackout-Modus), schließen Sie bitte Ihren Fußschalter über einen Mono-Klinkenstecker an die Blackout-Buchse an.

Anschluss an den DMX-512 Controller / Verbindung Projektor - Projektor



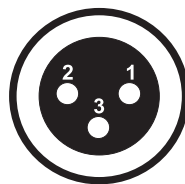
Achten Sie darauf, dass die Adern der Datenleitung an keiner Stelle miteinander in Kontakt treten. Die Geräte werden ansonsten nicht bzw. nicht korrekt funktionieren.



Die Verbindung zwischen Controller und Projektor sowie zwischen den einzelnen Geräten muss mit einem zweipoligen geschirmten Kabel erfolgen. Die Steckverbindung geht über 3-polige XLR-Stecker und -Kupplungen.

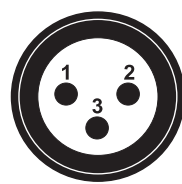
Belegung der XLR-Verbindung:

DMX-Ausgang XLR-Einbaubuchse:



- 1: Masse
- 2: Signal (-)
- 3: Signal (+)

DMX-Eingang XLR-Einbaustecker:



- 1: Masse
- 2: Signal (-)
- 3: Signal (+)

Wenn Sie Controller mit dieser XLR-Belegung verwenden, können Sie den DMX-Ausgang des Controllers direkt mit dem DMX-Eingang des ersten Gerätes der DMX-Kette verbinden. Sollen DMX-Controller mit anderen XLR-Ausgängen angeschlossen werden, müssen Adapterkabel verwendet werden.

Aufbau einer seriellen DMX-Kette:

Schließen Sie den DMX-Ausgang des ersten Gerätes der Kette an den DMX-Eingang des nächsten Gerätes an. Verbinden Sie immer einen Ausgang mit dem Eingang des nächsten Gerätes bis alle Geräte angeschlossen sind.

Achtung: Am letzten Projektor muss die DMX-Leitung durch einen Abschlusswiderstand abgeschlossen werden. Dazu wird ein 120 Ω Widerstand in einen XLR-Stecker zwischen Signal (-) und Signal (+) eingelötet und in den DMX-Ausgang am letzten Gerät gesteckt.

Adressierung des Projektors

Jeder Projektor belegt 4 Steuerkanäle. Damit die Steuersignale richtig an jeden Projektor adressiert werden, müssen die Projektoren kodiert werden. Die Kodierung muss an jedem Projektor einzeln durchgeführt werden, indem Sie die DIP-Schalter entsprechend untenstehender Tabelle einstellen.

Die Startadresse ist der erste Kanal, auf den der Projektor auf Signale vom Controller reagiert. Wenn Sie die Startadresse z. B. auf 5 definieren belegt der Projektor die Steuerkanäle 5 bis 8.

Bitte vergewissern Sie sich, dass sich die Steuerkanäle nicht mit anderen Geräten überlappen, damit der TS-3 korrekt und unabhängig von anderen Geräten in der DMX-Verbindung funktioniert. Werden mehrere TS-3 auf eine Adresse definiert, arbeiten sie synchron.

Belegung der DIP-Schalter:

Einstellen der DMX-Startadresse:	DIP-Schalter Nr.	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Projektornummer & Kanäle	Startadresse	1	2	4	8	16	32	64	128	256
Projektor 1 - Kanäle 1-4	On	▲								
	Off		▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽
Projektor 2 - Kanäle 5-8	On	▲		▲						
	Off		▽		▽	▽	▽	▽	▽	▽
Projektor 3 - Kanäle 9-12	On	▲			▲					
	Off		▽	▽		▽	▽	▽	▽	▽
Projektor 4 - Kanäle 13-16	On	▲		▲	▲					
	Off		▽			▽	▽	▽	▽	▽
Projektor 5 - Kanäle 17-20	On	▲				▲				
	Off		▽	▽	▽		▽	▽	▽	▽

Anschluss ans Netz

Der Aufbau entspricht der Schutzklasse I. Der elektrische Anschluss darf nur von einer Fachkraft durchgeführt werden.

Schließen Sie das Gerät über den Netzstecker ans Netz an.

Die Belegung der Anschlussleitungen ist wie folgt:

Leitung	Pin	International
Braun	Außenleiter	L
Blau	Neutralleiter	N
Gelb/Grün	Schutzleiter	

Der Schutzleiter muss unbedingt angeschlossen werden!

Lichteffekte sollten im Allgemeinen nicht über Dimmerpacks geschaltet werden.

BEDIENUNG

Wenn Sie das Gerät an die Spannungsversorgung angeschlossen haben, nimmt der TS-3 den Betrieb auf. Während des Reset justieren sich die Motoren aus und das Gerät ist nach ca. 20 Sekunden betriebsbereit.

Musiksteuerung/Master-/Slave-Betrieb

Die Lampe schaltet sich automatisch ein, sobald das Kondensatormikrofon Musikschnale empfängt. Wenn der Projektor nicht auf die Musikschnale reagiert, ist die Mikrofonempfindlichkeit zu niedrig eingestellt. Die Empfindlichkeit kann mit Hilfe des Drehreglers an der Geräterückseite beeinflusst werden.

Dank des eingebauten Mikrofones ist kein Controller nötig, und die Strahlen werden musikgesteuert durch den Raum geworfen.

Wenn Sie z. B. einen Fußschalter an die Blackout-Buchse angeschlossen haben, können Sie den Lichtaustritt des Projektors manuell verriegeln (Blackout-Modus) und wieder einschalten.

Bitte beachten Sie: Wenn Sie von einer Betriebsart in die andere wechseln möchten, müssen Sie entweder die Lampe abschalten bzw. den Blackout-Modus aktivieren oder den Projektor vom Netz trennen und wieder anschließen.

DMX-gesteuerter Betrieb

Über Ihren DMX-Controller können Sie die einzelnen Geräte individuell ansteuern. Dabei hat jeder DMX-Kanal eine andere Belegung mit verschiedenen Eigenschaften. Um die verschiedenen Eigenschaften aufrufen zu können, müssen sie zuerst die Lampe anschalten (Steuerkanal 4, DMX-Wert 6-63).

DMX-Protokoll

Steuerkanal 1 - Horizontale Spiegelbewegung (Pan) (innerhalb 130°)

Wenn Sie den Regler verschieben, bewegen Sie den Spiegel horizontal (PAN).
Allmähliches Einstellen des Spiegels bei langsamen Schieben des Reglers (0-255, 128-Mitte).
Der Spiegel kann an jeder gewünschten Einstellung angehalten werden.

Steuerkanal 2 - Vertikale Spiegelbewegung (Tilt) (innerhalb 90°)

Wenn Sie den Regler verschieben, bewegen Sie den Spiegel vertikal (TILT).
Allmähliches Einstellen des Spiegels bei langsamen Schieben des Reglers (0-255, 128-Mitte).
Der Spiegel kann an jeder gewünschten Einstellung angehalten werden.

Steuerkanal 3 - Farbrad

Lineare Farbänderung gemäß der Bewegung des Reglers. Sie können den Farbwechsler an jeder gewünschten Position anhalten.

DMX-Wert	Eigenschaft
0-15	Weiß
16-31	Türkis
32-47	Grün
48-63	Gelb
64-79	Rot
80-95	Pink
96-111	Orange
112-127	Dunkelblau
128-255	Weiß

Steuerkanal 4 - Goborad

DMX-Wert	Eigenschaft
0-5	Lampe aus
6-63	Offen
64-127	Strobe-Effekt langsam bis schnell (max. 5 Blitze/Sekunde)
128-132	Geschlossen
133-135	Reset
136-143	Offen
144-141	Geschlossen
152-159	Gobo 1
160-167	Gobo 2
168-175	Gobo 3
176-183	Gobo 4
184-191	Gobo 5
192-199	Gobo 6
200-207	Gobo 7
208-215	Gobo 8
216-231	Gobo 9
232-255	Gobo 10 (Multicolor gelb/magenta)

Gobo-selection:



REINIGUNG UND WARTUNG



LEBENSGEFAHR!

Vor Wartungsarbeiten unbedingt allpolig vom Netz trennen!

Das Gerät sollte regelmäßig von Verunreinigungen wie Staub usw. gereinigt werden. Verwenden Sie zur Reinigung ein fusselfreies, mit gutem Glasreiniger angefeuchtetes Tuch. Auf keinen Fall Alkohol oder irgendwelche Lösungsmittel zur Reinigung verwenden!

Im Geräteinneren befinden sich außer der Lampe und der Sicherung keine zu wartenden Teile. Wartungs- und Servicearbeiten sind ausschließlich dem autorisierten Fachhandel vorbehalten! Bitte beachten Sie auch die Hinweise unter "Lampeninstallation/Lampenwechsel".

Sicherungswechsel

Wenn die Feinsicherung des Gerätes defekt ist, darf diese nur durch eine Sicherung gleichen Typs ersetzt werden (T 2 A, 250 V).

Vor dem Sicherungswechsel ist das Gerät allpolig von der Netzspannung zu trennen (Netzstecker ziehen).

Vorgehensweise:

- Schritt 1:** Drehen Sie den Sicherungshalter an der Geräterückseite mit einem passenden Schraubendreher aus dem Gehäuse (gegen den Uhrzeigersinn).
- Schritt 2:** Entfernen Sie die defekte Sicherung aus dem Sicherungshalter.
- Schritt 3:** Setzen Sie die neue Sicherung in den Sicherungshalter ein.
- Schritt 4:** Setzen Sie den Sicherungshalter wieder im Gehäuse ein und drehen Sie ihn fest.



ACHTUNG!

Die Linse muss gewechselt werden, wenn diese sichtbar beschädigt ist, so dass ihre Wirksamkeit beeinträchtigt ist, z. B. durch Sprünge oder tiefe Kratzer!

Sollten einmal Ersatzteile benötigt werden, verwenden Sie bitte nur Originalersatzteile.

Sollten Sie noch weitere Fragen haben, steht Ihnen Ihr Fachhändler jederzeit gerne zur Verfügung.

TECHNISCHE DATEN

Spannungsversorgung:	230 V AC, 50 Hz
Gesamtanschlusswert:	200 W
DMX-Steuerkanäle:	4
DMX 512-Anschluss:	3-pol. XLR
Musiksteuerung:	über eingebautes Mikrofon
Blackout-Anschluss:	6,3 mm Mono-Klinke
Abstrahlwinkel:	18°
Aktionsradius:	3 - 6 m
PAN-Bewegung:	innerhalb 130°
TILT-Bewegung:	innerhalb 90°
Blitzrate:	1-5 Hz
Anzahl der Farben:	7 dichroitische + weiß
Anzahl der Gobos:	9 Gobos, 1 Bicolor-Gobo + offen
Maße (LxBxH):	445 x 225 x 140 mm
Gewicht:	6 kg
Passende Lampe:	EFR 15 V/150 W GZ-6,35
Maximale Umgebungstemperatur t_a :	45° C
Maximale Leuchtentemperatur im Beharrungszustand t_b :	70° C
Sicherung:	T 2 A, 250 V

Bitte beachten Sie: Alle Angaben in dieser Anleitung sind ohne Gewähr. Änderungen und Irrtum vorbehalten. 3/00 ©

eurolite[®] GERMANY